



EL LABORATORIO DEL MANGAKA:
LOS TESTIMONIOS DE LA ESCRITURA DE AKIRA TORIYAMA Y HIROHIKO
ARAKI

THE MANGAKA'S LABORATORY:
THE TESTIMONIES OF THE WRITING OF AKIRA TORIYAMA AND
HIROHIKO ARAKI

O LABORATÓRIO DO MANGAKÁ:
OS TESTEMUNHOS DA ESCRITA DE AKIRA TORIYAMA E HIROHIKO ARAKI

Diego Hernán Rosain¹

Resumen

La narratología es una disciplina que ha excedido con creces al campo meramente literario y el ámbito de la historieta no es ajeno a ella. Es habitual hoy en día no sólo dar con manuales sobre la morfología del cómic, sino también instructivos y tutoriales de cómo crearlos. La industria del manga –es decir, la historieta de origen japonés– ha crecido exponencialmente en las últimas décadas y hoy en día es posible contar con el testimonio de *mangakas* (escritores de manga) de renombre que comparten sus experiencias y conocimientos sobre la laboriosa tarea de serializar una historia en este formato. En el siguiente trabajo, analizaremos y cotejaremos dos testimonios de artistas de manga consagrados: Akira Toriyama (*Dr. Slump* y *Dragon Ball*) y Hirohiko Araki (*JoJo's Bizarre Adventure*). Daremos cuenta no sólo de los procesos, herramientas y recursos narrativos que hacen al manga, sino también de los fundamentos que, según estos *mangakas*, hacen que una historieta tenga éxito.

Palabras clave: narratología; manga; manual; Akira Toriyama; Hirohiko Araki.

Abstract

Narratology is a discipline that has far exceeded the purely literary field, and the realm of comics is no stranger to it. Nowadays, it is common not only to find manuals on the morphology of comics but also guides and tutorials on how to create them. The manga industry –that is, japanese-origin comics– has grown exponentially in recent decades, and today, it is possible to access the testimonies of renowned *mangakas* (manga writers) who share their experiences and knowledge about the laborious task of serializing a story in this highly engaging format. In this study, we will analyze and compare the testimonies of two acclaimed manga artists: Akira Toriyama (*Dr. Slump* and *Dragon Ball*) and Hirohiko Araki (*JoJo's Bizarre Adventure*). We will examine not only the processes, tools, and narrative resources that define manga but also the fundamental principles that, according to these *mangakas*, determine the success of a comic.

Keywords: narratology; manga; manual; Akira Toriyama; Hirohiko Araki.

Resumo

A narratologia é uma disciplina que ultrapassou em muito o campo meramente literário, e o universo das histórias em quadrinhos não é alheio a ela. Hoje em dia, é comum encontrar não apenas manuais sobre a morfologia dos quadrinhos, mas também guias e

tutoriais sobre como criá-los. A indústria do mangá –ou seja, os quadrinhos de origem japonesa– cresceu exponencialmente nas últimas décadas, e atualmente é possível contar com os testemunhos de *mangakás* renomados (escritores de mangá) que compartilham suas experiências e conhecimentos sobre a árdua tarefa de serializar uma história nesse formato tão envolvente. Neste trabalho, analisaremos e compararemos os testemunhos de dois artistas consagrados do mangá: Akira Toriyama (*Dr. Slump* e *Dragon Ball*) e Hirohiko Araki (*JoJo's Bizarre Adventure*). Examinaremos não apenas os processos, ferramentas e recursos narrativos que definem o mangá, mas também os fundamentos que, segundo esses *mangakás*, fazem com que uma história em quadrinhos seja bem-sucedida.

Palavras-chave: narratologia; mangá; manual; Akira Toriyama; Hirohiko Araki.

*A Roberto Jesús Sayar,
cuyas interpretaciones siempre guían mi manera de leer historieta.*

Introducción

En las últimas cuatro décadas de la Argentina, ha aflorado el interés por la cultura, la historia y la industria del entretenimiento niponas debido a un paulatino y complejo proceso de apertura, difusión y expansión de Japón en distintos ámbitos mundiales por medio de políticas estatales y empresariales conocidas como *soft power* (Hernández Pérez, 2017), así como también debido a numerosas operaciones locales en torno al campo de la historieta nacional y foránea (Labra, 2024). Sin embargo, el vínculo que une a la Tierra del Sol Naciente con la Argentina inicia mucho antes con las primeras inmigraciones de japoneses a fines del siglo XIX y comienzos del XX y se consolidan y asientan posteriormente a la Segunda Guerra Mundial en las décadas de 1950 y 1960 (Onaha, 2011). En paralelo a los esfuerzos de inmigrantes japoneses y personas *nikkei* –descendientes de japoneses nacidos en tierra extranjera– por promover y transmitir sus tradiciones y costumbres en asociaciones civiles y culturales entre sus sucesores e individuos de otras etnias interesadas en esta comunidad en particular, es en la década de 1970 y particularmente en los '80 que, debido a la publicación y circulación ilegal y, en algunos casos, plagiada de historietas, así como también a la transmisión esporádica de series animadas niponas en la televisión abierta (Rodríguez, 2021), comenzaría un fenómeno de masiva curiosidad e interés en conocer más sobre esta cultura oriental por parte de un sector no menor de la sociedad argentina que iría aumentando con el transcurso de los años. Este proceso complejo configuró una serie de imaginarios (Castoriadis, 1997 y 2002) sobre la cultura japonesa que el manga y el *anime* contribuyeron a consolidar y que, como toda construcción imaginaria, resulta problemática: construidas a partir de fórmulas genéricas de larga data, tópicos fuertemente arraigados, personajes estereotipados y distintas genealogías en las que se circunscriben, las tramas de manga y *anime* han fomentado y cristalizado las representaciones no siempre acertadas que en Occidente, y en particular en la Argentina, los sujetos han manifestado sobre Japón y sus habitantes en torno a conceptos como el de "gestualidad", "cuerpos", "muerte", "honor", entre otros.

A partir del nuevo milenio, el campo universitario habilitó distintos espacios y actividades que permitieron la incorporación de la historieta y la animación japonesa como área de vacancia tanto para la oferta en el dictado de clases, así como en calidad de grupos de investigación. Como afirma Álvaro Fernández Bravo:

Los estudios de literatura sudamericana y asiática se encuentran apenas en formación, aunque la presencia de Asia en la cultura latinoamericana no es nueva. [...] el mundo asiático ejerció una atracción poderosa como materia de representación simbólica en el marco de las sucesivas (y oscilantes) olas cosmopolitas de la cultura latinoamericana. (2015, p. 53).

En la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires podemos mencionar el seminario de grado dictado en 2010 a cargo del Dr. Alberto Silva titulado "Historia de la literatura japonesa", el seminario de grado dictado en 2019 a cargo de la Dra. Sabrina Riva y el Prof. Facundo Giménez titulado "El cómic en guerra. Sobre las representaciones gráficas de la Guerra Civil Española y la Segunda Guerra Mundial", el seminario virtual dictado en 2021 a cargo de la Dra. Paula Hoyos Hattori "La literatura japonesa en el mundo': fuentes, críticas y traducciones (siglos XI al XX)" y la creación de la cátedra de Edición de Historietas coordinado por Pablo Canalicchio y Néstor Labbé para la carrera de Edición, así como los Coloquios de Humanidades y Ciencias Sociales sobre Culturas y Consumos Freaks "Frikiloquio" que se llevaron a cabo en tres oportunidades. Desde 2015, en la Universidad Nacional de La Plata se organiza el Congreso Universitario de Historietas a cargo del "Grupo de lectura y estudio de historietas 'Rorschach'". La licenciatura en Estudios Orientales de la Universidad del Salvador no sólo brinda herramientas para el abordaje de los estudios sobre Japón, sino que también fomenta actividades y eventos propicios para el estudio del cómic y la animación japonesa.

Por último, como afirma Fernández Bravo, "existen huellas de una presencia del mundo asiático y su literatura en lo que sería América Latina desde el siglo XVII y esta presencia se extiende hasta la actualidad, aunque el número de traducciones directas sólo se incrementó en años recientes" (2018, p. 56). Entre los nombres de lectores y traductores en sentido amplio de literatura asiática que el autor destaca están Domingo Faustino Sarmiento, Leopoldo Lugones, Juan L. Ortiz, Jorge Luis Borges, Joaquín V. González, Victoria Ocampo, Álvaro Yunque, Juan José Saer, Tamara Kamenszain, Liliana Ponce, Alberto Laiseca, Carlos Godoy, Fernanda Laguna, Francisco Garamona, César Aira, Ariel Magnus y Eduardo Berti. Más específicamente, Fernández Bravo rescata los trabajos de traducción de Roberto Kazuya Sakai, Fernando Tola, Carmen Dragonetti, Hilario Fernández Long, Alverto Silva, Miguel Ángel Petrecca, Daniel Durand, Oliverio Coelho, Kim Un-Kyung, Sun-me Yoon, Mirta Rosenberg y Laura Crespi. Editoriales actuales especializadas en publicaciones académicas han demostrado un reciente interés en añadir a sus catálogos bibliografía sobre Japón; es el caso de Adriana Hidalgo que en su colección "Archivos orientales" publica libros de Michitarō Tada, Maurice Pinguet y Julián Varsavsky, así como Eterna Cadencia, Ediciones Chapita, Gog y Magog Ediciones y También El Caracol publican libros de autores clásicos nipones.

Como afirman Laura Fuentes y Kevin Peláez,

El manga se ha convertido con el tiempo en un objeto de estudio, después de que la crítica manga naciera durante la segunda mitad de los años sesenta. Tesis, libros, artículos y manuales sobre la historia del manga, y las características de su industria y del medio en sí han ido publicándose en masa tanto dentro del país como fuera de este. Destaca aquí el primer gran trabajo sobre manga realizado en Occidente por Frederik Shodt, publicado en inglés en 1986 y titulado *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*, con prólogo del mismísimo Osamu Tezuka. El interés por el mercado estriba en muchos casos de sus peculiaridades, pues en

Japón sigue perdurando el formato clásico de publicación del manga en revistas. (2024, p. 42).

Los estudios culturales en la Argentina comienzan a sistematizarse a fines de la década del '60 y principios de los '70, habilitando los estudios sobre historieta nacional e internacional (Vázquez, 2010). En materia de cómic, los primeros trabajos relevantes a citar son *La historieta en el mundo moderno* (1970) de Oscar Masotta, *Para leer al Pato Donald* (1971) del argentino Ariel Dorfman y el belga Armand Mattelart y *Leyendo historietas. Estilos y sentidos de un arte menor* (1977) de Oscar Steimberg; mientras que el campo se consolida a partir de los 2000 con los aportes de investigadores como Laura Vázquez y Mónica Kirchheimer quienes crearon el "Área de Narrativas Dibujadas: Historieta, Humor Gráfico y Animación" afincado en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires y organizaron el Congreso Internacional "Viñetas Serias" en 2010 y 2012. Por otra parte, los primeros textos universitarios sobre manga y *anime* en la Argentina surgen a partir de los 2000; entre ellos, podemos citar la tesina titulada "Anime y Manga" (2003) de Mariela Carril, Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Buenos Aires y conductora del programa "El club del anime" emitido por el canal de cable Magic Kids entre 1998 y 2005.

La industria erigida a nivel global en torno al cómic japonés –de ahora en más llamado "manga"– y sus adaptaciones en series u otros formatos animados audiovisuales –de ahora en más llamados "*anime*"– ha generado tal impacto en sociedades tan distantes a la nipona en múltiples aspectos que ha resultado en la aparición de sujetos con características homólogas a pesar de las diferencias étnicas, etarias y culturales, a saber: los *otaku* (Álvarez Gandolfi, 2024). Una de las características determinantes entre los *otaku* es el estrecho vínculo emocional y sentimental que desarrollan en torno a sus consumos de preferencia; es por ello que una persona *otaku* busca llevar su fanatismo por el manga y el *anime* a distintos aspectos de su vida. Si bien existen distintos grados de fanatismo y no todo consumidor de producciones niponas se autopercibe *otaku* (Herrera, 2017; Perillán, 2020), muchas personas que han leído manga o visto *anime* se han sentido interpeladas por este tipo de narraciones, entre ellos muchos escritores actuales. Si, como ha demostrado Beatriz Sarlo en *El imperio de los sentimientos* (1985), la novela semanal fue la forma popular de acercarse a la literatura y satisfacer una necesidad de ficción por parte de una población lectora en el momento en que se crea el mercado literario, entonces en la actualidad el consumo de manga y *anime* fue otra forma masiva de satisfacer la misma necesidad, pero ya en un momento en que se creaba el mercado de la historieta y la animación. Si bien el manga y el *anime* son considerados desde un punto de vista empresarial como mercancías pensadas para su comercialización y en torno a los cuales se generan otros productos comercializables conocidos como *merchandising* –esto es videojuegos, figuras coleccionables, álbumes de música, entre otros–, en su condición primaria se tratan de narraciones llevadas a cabo en un código o formato particular, pensadas para ser disfrutadas por un público consumidor virtual y cuyos autores contemplan a la literatura como una fuente privilegiada de inspiración durante su proceso creativo de producción (Horno López, 2017; Heredia Pitarch, 2018). El hecho de que gran parte de los textos considerados literarios, mangas y *anime* puedan ser determinados como géneros narrativos permite que las apropiaciones, cruces e intercambios entre unos y otros tanto de argumentos como de recursos o herramientas narrativas sean asiduos y flexibles por medio de procesos de decodificación y recodificación. Muchos *mangakas*, es decir, dibujantes y guionistas de manga, reconocen que emplean la literatura como una de sus fuentes de

inspiración a la hora de idear sus historias; así lo deja asentado Hirohiko Araki, autor de *Jojo's Bizarre Adventure* (1987-actualidad) en *El arte de hacer manga – Teoría y práctica*, obra a abordar en el siguiente trabajo, según quien: "Admiraba las historias ambientadas en lugares misteriosos de todo el planeta, ya fueran reales, como en los diarios de viaje del aventurero Naomi Uemura, o imaginarias, como en *La vuelta al mundo en 80 días* de Julio Verne, y deseaba crear historias en escenarios parecidos" (2024, p. 204). Más aún, un procedimiento habitual implementado por los agentes del campo cultural de la historieta que permite elevar el cómic en particular al estatuto de "novenio arte" es la estantificación (Reggiani, 2010), la cual consta de incorporar elementos propios del campo de la literatura, como pueden ser ciertos paratextos o aspectos materiales, como recursos desplegados con el fin de dotar de prestigio sus viñetas; pero que también se solapa con los esfuerzos de determinados agentes por exhibir, consumir, interpretar y analizar al cómic por sus rasgos literarios, ya sea al nivel de los diálogos, ya sea al nivel de los argumentos, las estructuras o los recursos narrativos implementados.

En el siguiente trabajo, analizaremos dos casos de manuales sobre manga escritos por figuras de renombre de la industria del entretenimiento nipón. Para ello, aplicaremos un abordaje proveniente de la narratología (Altamiranda, 2021, pp. 7-8) con el fin de reconstruir la visión que cada *mangaka* posee sobre la historieta como código privilegiado para contar una historia. Esta visión, lejos de ser única y efectiva, entra en discusión con otras posibilidades y testimonios que circulan dentro del mercado, por lo cual el contraste entre estos dos ejemplos será crucial para determinar qué concepción sobre la tarea del dibujante y guionista de historieta se quiere divulgar y, a su vez, cuáles se buscan objetar y rechazar.

El *mangaka*: artista, figura mediática y sujeto (sobre)explotado

Los *mangakas*, es decir, los autores, dibujantes y guionistas de historieta japonesa, suelen ser personajes públicos un tanto particulares. Si bien la industria del cómic nipón se encarga legalmente de resguardar la privacidad y los intereses de sus artistas "fetiché", es cierto también que algunas de estas figuras tienen un vínculo con su lectorado que, ante los ojos occidentales, resulta cuanto menos raro o extravagante. Autores como Sui Ishida (*Tokyo Ghoul*) y Koyoharu Gotōge (*Kimetsu no Yaiba*) usan pseudónimos neutros para mantener oculto su género; Hiromu Arakawa (*Fullmetal Alchemist*) modificó su nombre de pila, Hiromi, a su versión de varón ya que es poco frecuente ver a una *mangaka* mujer escribir historias *shōnen*, es decir, enfocadas en un público masculino adolescente (Santiago, 2013, pp. 174-182), aunque existen casos bien conocidos como los de Rumiko Takahashi (*Ranma ½* e *Inuyasha*) o Shinobu Ōtaka (*Magi: The Labyrinth of Magic*) quienes han escrito este tipo de historias sin la necesidad de ocultar o cambiar su género. Más llamativo es el hecho de que muchos *mangakas* realizan apariciones públicas o videos con el rostro parcial o totalmente cubierto por algún accesorio, como en el caso de Hideaki Sorachi (*Gintama*), quien suele utilizar una máscara de mono, o Kōhei Horikoshi (*Boku no Hīrō Akademia*), a quien se lo ve con tapabocas y a veces lentes de sol.

Muchos y particulares son los motivos que llevan a los *mangakas* a tomar estas decisiones; algunas de ellas pueden resumirse en los problemáticos niveles de fanatismo que los lectores pueden alcanzar hacia sus escritores "fetiché", cuestiones de *marketing*, timidez, inseguridades personales o meramente por el simple hecho de no querer ser vistos. Esto a veces resulta en la creencia de que los *mangakas* son artistas celosos de sus colegas, personas introvertidas y hurañas que no gustan de socializar ni de compartir sus experiencias con otros. Sin embargo, esto está lejos de ser cierto y hay

casos de *mangakas* no sólo extrovertidos, sino también caritativos y generosos que no dudan en compartir sus conocimientos sobre el campo de la historieta.

Akira Toriyama (*Dr. Slump* y *Dragon Ball*) y Hirohiko Araki (*JoJo's Bizarre Adventure*) son dos *mangakas* que cuentan con una larga trayectoria y gozan de fama y reconocimiento internacional. Lectores de todo el mundo conocen sus historias y personajes y sus mangas han sido adaptados al *anime*, cuentan con sus propios videojuegos y mucho *merchandising* de sus franquicias a la venta. A pesar de todo el éxito cosechado, Toriyama y Araki siempre se comportaron con una humildad envidiable y han dejado manuales que pueden ayudar a los artistas aficionados que buscan emprender su recorrido y desarrollar un estilo único.

En el siguiente trabajo analizaremos los libros en los que cada autor despliega su experiencia y da cuenta de sus saberes sobre el ámbito de la historieta. Debido a mi formación, nos detendremos particularmente en los aspectos narrativos y ficcionales de estas guías y aludiremos a las cuestiones visuales o estéticas sólo en los casos que consideremos necesarios. Si bien el código de la historieta implica desarrollar dos habilidades que se entremezclan y cohabitan constantemente –estas son el dibujo y la escritura–, en esta oportunidad haremos hincapié en los elementos discursivos y textuales del formato cómic. El objetivo que nos proponemos es el de reconstruir las características que, según cada autor, hacen a un manga de éxito en números de venta y consagración por parte de un público lector teniendo por referentes sus propios recorridos y trayectorias que, en cada oportunidad, niegan y desacreditan otras maneras de escribir y dibujar historietas. Si cada postulado o tratado sobre qué es correcto o adecuado a la hora de hacer manga es una delimitación y configuración de un perímetro sobre el trabajo del artista que enuncia, veremos en qué medida los testimonios de Toriyama y Araki dejan zonas de análisis sin explorar, así como también censuran o cancelan otros modos y estilos de escritura.

Caminos paralelos: las trayectorias de Toriyama y Araki en la *Weekly Shōnen Jump*

Tanto Toriyama como Araki hicieron carrera como *mangakas* en la exitosa revista *Weekly Shōnen Jump*, editada por Shūeisha y enfocada en un público adolescente masculino. Dice José Andrés Santiago sobre esta publicación:

En 1968 la famosa editorial Shūeisha presenta la revista *Shōnen Jump*, que no tardará en convertirse en uno de los semanarios más importantes de todo el país y con mayor tirada, y cuya publicación todavía continúa. La *Weekly Shōnen Jump* ha sido, durante muchos años, el semanario japonés con mayor tirada y la revista de cómic más vendida del mundo. (2013, p. 107).

En el circuito de publicación de manga dentro del archipiélago, tanto Shūeisha como la *Shōnen Jump* son palabras mayores; pocas editoriales son capaces de hacerles frente y equipararlas en números de ventas. Entre ellas podemos mencionar a Kōdansha y Shōgakukan, quienes concentran gran parte de la emisión de manga en Japón.

La publicación de un *mangaka* por parte de la *Weekly Shōnen Jump* puede iniciar de distintas formas. La más habitual es que un historietista envíe distintos trabajos a editores de una *mangazasshi*, es decir, revistas gruesas de papel barato como la *Jump* que contienen aproximadamente veinte historietas diferentes de unas veinte a treinta páginas cada una. Su reducido precio propicia que se consuman como si fuesen un periódico. Si los editores deciden publicar alguna de las historietas, saldrá en una de las revistas semanales. En cada *mangazasshi* viene una encuesta de opinión que rellenan los

lectores y la envían a la editorial para crear un *ranking* de popularidad. Los editores escuchan a los lectores y, si dicen que algo es bueno, le siguen pidiendo más material al *mangaka*. Si la serie termina teniendo mucho éxito, se edita en formato *tankobon*, es decir, tomos recopilatorios. Y, si finalmente se convierte en un fenómeno masivo, puede editarse en formatos más grandes o "de lujo" y se planifica alguna adaptación en formato *anime*. Este fue el camino que, según Héctor García, siguió Akira Toriyama: "envió algunas historietas a Weekly Shōnen Jump que no gustaron mucho a los lectores hasta que empezó con *Dr. Slump*, con la que tuvo su primer éxito. Después, con *Dragon Ball*, batiría todos los récords, a día de hoy se han vendido más de 150 millones de tomos solo en Japón" (2018, p. 159).

Otro modo de ingresar en la *Jump* es por medio de concursos y convocatorias realizadas por la revista. Este fue el caso de Araki, quien asegura que "La única manera que tenía por aquel entonces para entrar en la industria era ganar un concurso en alguna revista de manga *shonen* [...]. Todos los años durante la época de vacaciones, dibujaba y enviaba una nueva obra, pero en el mejor de los casos veía mi nombre entre los finalistas, jamás entre los ganadores" (2024, p. 19). Araki comenzó su carrera antes de los dieciséis años y, aún así, debió publicar varios mangas antes de alcanzar el estrellato a partir de 1987 con *JoJo's Bizarre Adventure*: primero, con *Poker Under Arms* ganó el segundo lugar del Premio Tezuka en 1980 organizado por la *Shōnen Jump*, quedando el primer lugar desierto (2024, pp. 33-41); sin embargo, los editores supusieron que ese no sería buen material para una serie, por lo cual sólo existió en forma de *one shot* (2024, p. 87). Más tarde, llegaría *Cool Shock B.T.* entre 1982 y 1983, la cual sería finalmente cancelada por los editores debido al bajo número de ventas (2024, pp. 25, 30-31 y 89-93).

La figura del editor es central para la industria del manga, ya que muchas veces funciona de nexo entre el artista, la editorial y el público consumidor. Al respecto dice José Andrés Santiago:

Por lo general, en el proceso de creación de un manga interviene, además del autor y sus ayudantes, un editor, que participa y colabora junto con el artista desde los estadios iniciales del desarrollo de la obra. Sólo cuando la línea argumental y los personajes están perfilados y cuentan con la aprobación del editor, el equipo artístico inicia el trabajo. Los ayudantes, bajo la supervisión del maestro, son responsables de diferentes actividades como abocetado, entintado, desarrollo de fondos o colocación de tramas. La aportación final de artista varía considerablemente de unas publicaciones a otras [...]. La labor última de un editor, que tutora a unos pocos *mangakas*, es la de aconsejar y apoyar a los artistas bajo su tutela. Con el paso del tiempo, aparte de servir de vínculo entre la editorial y el autor, puede terminar por convertirse en ayudante, ama de casa, psicólogo y amigo de este. Algunos editores continúan con un *mangaka* a lo largo de toda su vida profesional, desde sus inicios y primeras obras hasta su consagración como artista de primer nivel. (2013, p. 128)

Existen *mangakas* que capitalizan y productivizan su experiencia para crear mangas autorreferenciales y así brindar su visión de la industria de la historieta nipona. Muchos de ellos escogen priorizar la ficción y estructurar sus historias según las convenciones de algún género de manga como en el caso de *Bakuman* de Takeshi Obata y Tsugumi Ōba, quienes construyen su argumento en base a los preceptos del *shōnen*. Otras series, como *Una vida errante* de Yoshihiro Tatsumi y *Tokyo Days* de Taiyō Matsumoto, proponen una mirada más autobiográfica o, si se quiere, al menos con mayor verosimilitud y cercanía a la realidad de la industria y la labor del *mangaka* que, en muchas ocasiones, no es tan

feliz y agradable como se cree². Sobre este último punto, afirma Héctor García: "El mangaka es el autor de manga y siempre vive bajo una gran presión. Sobre todo los que escriben en mangazasshis semanales, pues tienen que tener listas unas 20 páginas por semana. Normalmente, el editor y el mangaka forman un dueto inseparable que trabaja día y noche para terminar a tiempo la siguiente entrega" (2018, p. 158).

Si de testimonios se trata, no podemos dejar de mencionar *Manga Michi* de Fujiko Fujio A., pseudónimo utilizado por Motoo Abiko, uno de los creadores del legendario *Doraemon*, donde rememora sus años de juventud, su encuentro con Hiroshi Fujimoto y cómo conformaron equipo. Este manga escrito entre 1977 y 1982 fue un referente para muchos autores de la generación de Toriyama y Araki, quienes volcaron sus propias experiencias en los manuales que veremos a continuación.

Manga-comprensión para grandes y chicos: Taller de manga de Akira Toriyama

Es común ver a autores de renombre realizar metarreflexiones sobre sus procesos de escritura creativa, sobre su concepción de lo literario y cómo escribir un buen relato. En algunos casos, estos pensamientos o consejos adoptan la forma de decálogos, como en los casos del "Decálogo del perfecto cuentista" de Horacio Quiroga, los dos decálogos recopilados en *Ser escritor* de Abelardo Castillo, el "Decálogo del escritor sarcástico" de Marcelo Birmajer o los "Once consejos para creadores de textos brevísimos" de Ana María Shúa. Algunos textos resultan mucho más complejos que un punteo de indicaciones, como las *Clases de literatura: Berkeley, 1980* (2013) de Julio Cortázar, *La trastienda de la escritura* (2019) de Liliana Heker y las *Once tesis para la escritura de ficción* (2024) de Guillermo Martínez.

Ya sea que estén escritos de manera coloquial o técnica, que estén pensados para un lector-autor amateur o uno especializado, o bien que escatimen o brinden información más o menos útil, se debe tener en cuenta que estos textos no sólo tienen un valor por lo que dicen o buscan enseñar, sino también por la concepción que transmiten sobre qué es la literatura y qué hace que un texto narrativo funcione. En ese sentido, es poco relevante si los escritores mienten o dicen la verdad acerca de sus herramientas y técnicas de escritura; aquí es más importante qué idea sobre lo literario manejan y desean legar a los futuros artistas. Además, es clave comprender que muchos de estos manuales parten de fundamentos propios de la narratología. Esta disciplina de los estudios literarios tiene su origen en dos trabajos de Tzvetan Todorov, a saber: *Teoría de la literatura* (1965) y *Gramática del Decamerón* (1969). A partir de allí, muchos libros sobre los componentes y elementos mínimos de una narración se han escrito, como la *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología* (1985) de Mieke Bal. Sin embargo, la narratología no es una disciplina privativa de la literatura, sino que se extiende a cualquier formato o soporte que habilite y permita contar una historia, entre ellos la historieta³.

Podemos concluir, entonces, que los decálogos, instructivos y manuales de escritura creativa son manifiestos que cada autor despliega sobre los modos adecuados o correctos de pensar la literatura y la escritura de ficción, los cuales a su vez convergen o disienten con muchos otros, iluminándolos u opacándolos. Esto mismo puede decirse de los dos manuales de manga sobre los que hablaremos a continuación.

En 1984, previamente a la serialización y éxito a nivel mundial de *Dragon Ball*, Akira Toriyama publicó junto a Akira Sakuma un libro titulado *Hetappi-manga kenkyujo*⁴, traducido en 1996 como *Taller de manga* y editado por Planeta De Agostini. El libro está pensado para un público infantil que desea dar sus primeros pasos en la escritura y

dibujo de historieta japonesa, es por eso que el lenguaje que usa es coloquial y la estructura adopta la forma de clases o cursos. Además, el manual está narrado en formato manga, no sólo porque se lee en el sentido oriental de lectura de derecha a izquierda, sino porque cuenta también con versiones caricaturizadas de Toriyama y Sakuma las cuales le hablan a un *alter ego* del lector o directamente rompen la cuarta pared; este formato de enseñanza a través del manga o el *anime* es muy frecuente y popular en Japón, demostrando dar buenos resultados pedagógicos⁵. En la introducción, los editores declaran que el libro:

no se trata de una historia; se trata de una obra de referencia, una clave interesante para entender muchos aspectos relacionados con el manga, en Japón y en España. El *Taller de manga* reúne lo que es un libro sobre comic, un manual para aprender a dibujar, una obra juvenil y, además, la firma de un autor famoso. (1996, p. 5).

Si bien a lo largo del manual se prioriza un tono desenfadado y cómico, detrás del humor que atraviesa cada página figura información clara y precisa sobre aspectos visuales y/o narrativos del manga; sin embargo, el manual tampoco oculta sus intenciones de formar a principiantes, por lo cual sólo pretende explicar breve y superficialmente conceptos básicos. Aun así, la editora Ana María Meca explica y aclara algunas diferencias entre el cómic occidental y el manga a tener en cuenta antes de la lectura del libro para comprender algunas decisiones tomadas por Toriyama, entre ellas el sentido de lectura del libro, la cantidad de páginas que sugiere para un manga, el tiempo ralentizado de la narración e incluso el vínculo estrecho entre el *mangaka* y el editor de una revista.

El libro se divide en cuatro secciones: "Taller de manga", "Toriyama manga school", "Informe del taller de manga" y "Cómo dibuja Toriyama sus personajes". Cada vez que el lector abre el libro en cualquier parte podrá acceder fácilmente a una de las clases propuestas, las cuales cuentan con ejemplos y contraejemplos. La primera sección consta de trece clases y hay un orden progresivo de complejidad y dificultad en cada una, las cuales aparecen en el siguiente orden: construcción visual de un personaje, su altura, sus debilidades, cuerpos femeninos, modos de hablar, el movimiento en las viñetas, la perspectiva, tipos de historias (contenido, estructura, distribución de páginas), lápices y márgenes de páginas, cómo entintar, viñetas y fondos, carácter del personaje y proceso de evaluación editorial.

La segunda sección vuelve sobre lo aprendido hasta el momento con menos tintes humorísticos y más información técnica. Al comienzo está relacionada con la búsqueda y compra de los materiales para dibujar manga. Se habla de los diferentes tipos de lápices, plumas, pinceles, hojas y otras herramientas; también se enseñan formas correctas de dibujar líneas y trazos, rostros y expresiones. Se explican algunos errores frecuentes y cómo arreglarlos. Luego se enseña a copiar y dibujar por imitación exagerando rasgos existentes en personas reales e inventándoles una personalidad. Se explica que los personajes deben mantener su humor imperante sin importar el contexto. A continuación, se vuelve a cuestiones más técnicas de instrumentos y herramientas, así como formas de entintar y usos de tramas, líneas cinéticas, onomatopeyas. Prosiguen los ejemplos sobre cómo deben interactuar los personajes, afrontar situaciones nuevas y resolver los conflictos; se les hace una biografía ficticia para determinar sus rasgos y forma de comportarse. Se vuelve una vez más a los cuerpos femeninos, mucho más estilizados y detallados que los masculinos. Se habla de los globos de diálogo y lo

importante que es adecuarse a cierta economía en el lenguaje. Continúa con una lección sobre viñetas, planos, perspectiva, fondos, focalización y el orden de las acciones.

La tercera sección muestra distintos mangas realizados por autores jóvenes mientras son comentados por Toriyama, quien focaliza especialmente en sus aciertos y yerros. La cuarta sección se trata de una explicación paso a paso de cómo dibujar a los personajes más emblemáticos de *Dr. Slump*, la historieta cómica de Toriyama antecesora de *Dragon Ball*, porque, recordemos, esta última recién comenzaba su serialización y no era por aquel entonces el éxito que conocemos hoy.

Si nos atenemos a los aspectos narrativos del manga expuestos por Toriyama, vemos que la mayor atención está puesta en la construcción de los personajes. Sin embargo, en este caso la personalidad parece configurarse solamente a partir de rasgos externos o visibles como la ropa (1996, pp. 10-12, 22-25, 54-57 y 108-111), la forma de hablar (1996, pp. 26-29), la gestualidad, expresiones corporales (1996, pp. 78-81) y acciones concretas que llevan a cabo (1996, pp. 96-105). Los únicos aspectos internos o invisibles a simple vista desarrollados por Toriyama son las debilidades de los personajes (1996, pp. 18-21) y sus biografías (1996, p. 106). Estas últimas están construidas a partir de datos en apariencia insignificantes como el día exacto de los nacimientos, grupos sanguíneos a los que pertenecen, programas de televisión favoritos y frases o dichos que los caracterizan. Los japoneses creen que la personalidad resulta fuertemente determinada por la fecha del nacimiento, así como también por el tipo de sangre que posee la persona; ambos determinan el humor y el comportamiento de los sujetos desde que nacen hasta el día de su muerte⁵.

Por otra parte, a nivel estructural de la historia que se desea contar, Toriyama sólo dedica una clase a cómo debe ser contada (1996, pp. 38-41). Ésta corresponde a la octava lección y el mismo Toriyama menciona "haber olvidado" que era la principal. Según el maestro, la extensión del manga dependerá del género al cual se adscriba: si es una historia humorística, con quince páginas bastará; en cambio si lo que se busca es desarrollar temas serios, le corresponderán treinta. Las historias ambiciosas, por supuesto, exigen una mayor cantidad de páginas, por lo cual es importante saber adecuar la historia al límite físico disponible para contarla, conocimiento que se adquiere mediante la práctica. Luego, aconseja determinar cantidad de personajes, diferenciar al protagonista de los secundarios y darles un nombre. La historia se esquematiza primero en un borrador para calcular la cantidad de viñetas y páginas con el fin de no desperdiciar materiales valiosos y caros; esto se hace delimitando números de hojas a cada parte que integra el relato.

Toriyama brinda un ejemplo de contenido en el que de la página 1 a la 3 el protagonista pasea con su novia, en las 4 y 5 llega un OVNI, de la 6 a la 9 descienden los extraterrestres, de la 10 a la 16 éstos destruyen la ciudad durante una pelea, en la 17 la chica está en peligro, en la 18 y 19 el protagonista se transforma, de la 20 a la 29 éste lucha con los extraterrestres y en la 30 se concluye la trama con un final feliz. Si seguimos las lecciones de Toriyama, notamos que esta estructura narrativa corresponde, por su extensión, a una historia que toca temas serios. Sin embargo, no se explican ciertas cuestiones que atañen al pacto de lectura, la adecuación a cierto género, los horizontes de expectativa a los que deberá apelar el lector, la construcción del mundo y la verosimilitud ficcional. Debemos suponer que en tan sólo treinta páginas el lector comprenderá que: está leyendo un manga con un tono solemne, de corte ciencia ficcional, en el que los extraterrestres existen, los humanos no se asombran por su presencia y en donde ciertas personas pueden transformarse y batallar a la par de los alienígenas. Además, no se explican otras cuestiones que hacen a la cohesión del relato:

¿Cuál es la motivación de los extraterrestres? ¿Cuál es el origen o la fuente del poder del protagonista? ¿Qué pasará con los oponentes y su nave espacial una vez que son derrotados? Si bien Toriyama no dilucida estas preguntas ya que se trata de un mero ejemplo, es una historia un tanto ambiciosa para ser desarrollada en únicamente treinta páginas.

Toriyama dedica unas pocas páginas más a la estructura narrativa, pero en algunos casos lo hace para complementar otra información, como el uso, forma y disposición de las viñetas en la página (1996, pp. 50-53). En la segunda sección, se enfoca puntualmente en el conflicto, el cual se produce por las diferentes reacciones de cada personaje frente a un mismo estímulo (1996, pp. 96-105). El ejemplo que da es el de tres amigos y compañeros de escuela que se topan con una chica bonita en la calle; entre ejemplos y contraejemplos, el *mangaka* busca dar cuenta de que, para que el drama crezca y avance, los personajes deben tener muchos defectos y sus personalidades deben confrontar fuertemente. Así, el estudiante confiado y alegre quiere vincularse con la muchacha rápidamente, el enojón trata de detenerlo y demostrarle que esa no es la manera correcta y el despistado se mantiene ausente unos instantes hasta que reconoce que la chica es su hermana. La exageración de todos estos rasgos hace que, según Toriyama, el manga sea más entretenido porque se trata de una situación cómica.

La guía de Toriyama atiende centralmente las cuestiones formales de hacer manga; pero también se ocupa principalmente de un género en concreto: historias breves con premisas impactantes para presentar en concursos o simplemente a un editor de la *Shōnen Jump*. Eso no significa que sea incorrecto, simplemente no representa el modelo de trabajo habitual al que los *mangakas* consagrados están acostumbrados a trabajar para una serie que consta de una publicación semanal, quincenal o mensual. La propuesta de Toriyama es aplicable a certámenes editoriales; en otro caso y haciendo un enorme esfuerzo, podría aplicarse a un *one shot*, es decir, una historieta autoconclusiva publicada toda de una vez, en general con una extensión de entre cincuenta y ochenta páginas. En revistas como la citada *Weekly Shōnen Jump*, este tipo de publicaciones se utiliza para probar autores noveles, ponerlos a competir en concursos y desarrollar conceptos prometedores. Un caso de ello es el volumen *Wanted!* de Eiichiro Oda, una antología con varios *one shots* entre los que se encuentra el capítulo piloto de su *magnus opus*, *One Piece*. Aun así, el creador de *Dragon Ball* realiza un manual fácil y sencillo de entender acerca de los fundamentos básicos del cómic japonés.

El museo del mangaka: El arte de hacer manga - Teoría & práctica de Hirohiko Araki

Si el tono del manual de Toriyama es lúdico y jocoso ya que el público objetivo para el cual está pensado es uno *amateur* e infantil, el libro de Hirohiko Araki es una tesis con un tono formal y explicaciones fundamentadas acerca de la tarea del *mangaka* que apunta hacia un público joven o adulto. En primer lugar, es un texto predominantemente expositivo en el que las imágenes y gráficos, cuando los hay, sólo aparecen a modo ilustrativo. En segundo lugar, los ejemplos no sólo se limitan a otras historias existentes y no inventadas en formato manga, sino que utiliza casos provenientes de la literatura, el cine, los videojuegos y otras artes. Por último, el autor distingue varios canales para hacer manga y triunfar en la industria; si bien defiende su método como si fuera infalible, no descarta otras maneras de hacer manga igual de efectivas o atractivas. Si bien podríamos pensar que, al tratarse de un manual escrito, lo que se prioriza es el aspecto

narrativo de los mangas, Araki se preocupa e interesa también por los aspectos visuales estéticos y materiales que hacen a la historieta nipona.

Publicado originalmente en 2015 y traducido por Ivrea en 2024, el manual está dividido en once partes que, a su vez, se subdividen en múltiples apartados: "Introducción", "Cómo empezar", "Dominar los cuatro principios fundamentales de la estructura de un manga", "Cómo crear personajes", "Cómo escribir una historia", "El dibujo lo expresa todo", "¿Qué es la ambientación en un manga?", "Todos los elementos están conectados con el tema", "Producción del manga -Ideas, storyboard y viñetas", "Cómo hacer un one-shot -*Así habló Kishibe Rohan- Episodio #5: Aldea millonaria*" y "Conclusiones". Dejaremos fuera del análisis los últimos tres apartados por tratarse de análisis de ejemplos brindados por el *mangaka* y un resumen de los puntos más relevantes de su tesis.

Araki no realiza grandes distinciones entre escribir un "buen" manga y producir cualquier otra obra de arte narrativa:

el camino real de la creación de manga se puede aplicar a mucho más que a las historietas. En cierto modo, creo que estos conocimientos se pueden aplicar de forma universal. Al igual que los métodos de dibujo funcionan para la pintura, gran parte del proceso de creación de historias y personajes para los mangas también funciona para las novelas y las películas. El proceso creativo puede aplicarse a muchos ámbitos de la vida, y la perspectiva sobre la que se construyen las historias de ficción puede solaparse con la de las estructuras sociales o las ciencias. (2024, pp. 11-12).

Esta concepción un tanto laxa sobre la gruesa línea que separa los códigos artísticos y los distintos aspectos sociales de la vida debe entenderse desde una perspectiva más bien utilitaria: cualquier elemento de la realidad puede fungir de inspiración para la creación de manga y los discursos provenientes de otros ámbitos pueden nutrir una historia. Araki desea ofrecer al lector un "camino verdadero" para la creación de manga compuesto por reglas de oro; este título es un tanto cuestionable, pero al menos representa acertadamente los métodos de escritura que el autor exhibe con los resultados que obtuvo.

En primer lugar, Araki recomienda la utilización de "mapas"; es por ello que su libro está sumamente seccionado paso a paso. Un mapa que el *mangaka* utilizó en sus comienzos fue *El cine según Hitchcock*, un libro de entrevistas realizadas por François Truffaut. Es por ello que su mayor deseo es hacer de este manual un mapa para los futuros escritores de manga:

En cierto modo, escribir este libro es como cuando un mago revela sus trucos. Es verdad que sería mejor que me guardara para mí algunos de los secretos que develaré y, para ser honesto, hacer públicas ideas y técnicas exclusivas que desarrollé yo solo es algo que me podría perjudicar a nivel profesional. Pero si insistí con la idea de escribir este libro fue porque mis ganas de compartir estos conocimientos superan por mucho el miedo a cualquier inconveniente que pueda generarme. (2024, p. 16).

Araki sostiene que la imitación no es un buen método para iniciar en la industria del manga. Un editor, esa figura crucial que funciona como el primer filtro u obstáculo a ser sorteado, reconoce inmediatamente cuando un *mangaka* intenta copiar el estilo de otro (2024, p. 20). Sin embargo, eso no significa que haya que buscar la originalidad absoluta.

Leer a otros *mangakas* es crucial para comprender el funcionamiento del mercado y qué tipo de historias son las que mejor funcionan y prosperan (2024, p. 22). Leer muchas primeras páginas de mangas, así como cotejar diferentes títulos, da indicadores del por qué ciertas serializaciones son exitosas (2024, pp. 23-24).

El autor de *JoJo's Bizarre Adventure* recomienda que en la primera página se aplique el método "5W1H" muy utilizado en periodismo para responder eficazmente las dudas que puede plantear la historia: dónde y cuándo transcurre la acción, quiénes son los personajes, qué están haciendo y cómo y por qué lo hacen (2024, pp. 27-28). Brindar esta información en las primeras viñetas, lejos de sobrecargar de información al lector, le será de utilidad para entender hacia dónde apunta la trama ofrecida. En definitiva, la primera página es el *cliffhanger* o anzuelo que debe "engancha" al lector para que desee saber cómo continúa la historia (2024, p. 31).

Araki brinda muchos ejemplos; algunos son ficticios, otros a partir de historias que gozan de fama y reconocimiento, pero principalmente utiliza sus propias creaciones: *Poker Under Arms*, *Cool Shock B.T.*, *JoJo's Bizarre Adventure* y sus *spin offs*. Él explica que, para su primer manga, por ejemplo, la presencia del narrador resultó tan relevante como la de Watson para Arthur Conan Doyle (2024, pp. 34-35).

Para el *mangaka*, los principios fundamentales de la estructura de una historieta son cuatro: los personajes, la historia, la ambientación y el tema. Estos cuatro elementos se interrelacionan y dependen del dibujo y el diálogo para unificarse y expandirse. El manga, así como toda historieta sin importar su país de procedencia, es una forma de arte mixto en la que se muestran estos cuatro principios fundamentales de una sola vez tanto en la escritura como en la imagen (2024, p. 44). Hacer manga implica volver constantemente a estos principios y preguntarse si se los está desarrollando correctamente. Empero, puede ocurrir que un manga funcione sólo teniendo en cuenta uno de los principios en desmedro de los otros; para evitar que en el futuro de la historia se presenten limitantes debido a un desequilibrio entre las partes, es necesario atender correctamente al resto de los elementos. Es así como nacen los clásicos: obras maestras que encuentran el balance entre los cuatro principios fundamentales (2024, p. 47).

En el capítulo 3 destinado a los personajes, Araki indica que el *mangaka* debe inspirarse en otros sin por ello copiarlos. Las motivaciones de éstos deben despertar interés y empatía en los lectores para que deseen conocer su progresión (2024, p. 54). Sin embargo, es por ello también importante tener en cuenta en dónde será publicado el manga y qué valores promulga la revista en la que aparecerá. Los tres principios profesados en la *Shōnen Jump*, revista destinada a un público adolescente masculino, son la amistad, el esfuerzo y la victoria; es por ello que personajes como Goku de *Dragon Ball* calan hondo en los lectores, mientras que otros como Light Yagami de *Death Note* desentonan con la línea general de la revista y es más difícil que atraiga al consumidor promedio, aunque no resulta imposible (2024, pp. 54-55). El corazón del personaje para Araki está en su motivación; partir de los deseos básicos de las personas hace que los lectores empaten rápidamente con los anhelos de los personajes (2024, pp. 55-58). El autor prosigue reflexionando sobre qué hace a un buen villano de manga y su vínculo con el héroe (2024, pp. 58-62). Al igual que Toriyama, también hace una distinción entre dibujar personajes masculinos y femeninos y resalta la importancia de escribir la ficha biográfica de los personajes con datos precisos (2024, pp. 63-72). Continúa haciendo hincapié en las técnicas especiales, los rasgos distintivos de cada personaje, cómo diferenciar a los principales de los secundarios y otorgarles un nombre (2024, pp. 72-79). El apartado termina con ejemplos y reflexiones vinculados a dos de sus personajes emblemáticos: B.T. y Jotaro Kujo (2024, pp. 79-93).

En el capítulo 4, Araki afirma que no existe un manga que se sostenga únicamente por su historia debido a que son los personajes quienes guían la acción (2024, p. 95). Cada capítulo debe funcionar como una unidad ya que los episodios individuales juegan un papel mucho más crucial que la historia general a la hora de captar la atención de los lectores (2024, p. 98). En ese sentido, el manga es más parecido a un folletín o a una telenovela que a otros formatos; lo que el *mangaka* debe perseguir es sostener la intriga con cada nueva entrega. El cómic japonés no es muy distinto a otro tipo de relatos y su estructura narrativa puede resumirse en el método clásico del *kishotenketsu*: introducción (*ki*), desarrollo (*sho*), giro (*ten*) y resolución (*ketsu*) (2024, pp. 99-100). Una regla crucial a la hora de idear un manga –al menos *shōnen*– es la regla del ascenso y la caída: el héroe debe estar en constante crecimiento y aumento de sus habilidades, siempre superando los obstáculos que se le presenten y, aunque por momentos parezca derrotado, debe salir victorioso al fin (2024, pp. 102-103). Araki cuestiona la estructura de los torneos de artes marciales ya que cada nueva competencia supone un reinicio de los esfuerzos del héroe (2024, pp. 107-108); sin embargo, no parece tener en cuenta los *spokon* o mangas de deportes en los que el torneo es básicamente el motor de la historia (Fuentes y Peláez, 2024, pp. 146-147). El *mangaka* continúa con otros consejos: como no caer en callejones sin salida, evitar que el autor aparezca explícitamente en su obra, evadir las casualidades argumentales, que el protagonista no se equivoque por *motu proprio* o resolver un conflicto aludiendo a que todo era un sueño (2024, pp. 111-115). Para Araki, la historia debe contarse por medio de acciones, pero los personajes no deben explicarlas; para retratar esto, emplea el método de Ernest Hemingway de “mostrar en vez de explicar” (2024, pp. 124-126). Por último, otro punto importante que resalta es el de escribir diálogos fluidos y respetar la forma de hablar de cada personaje (2024, pp. 127-128).

El capítulo 5 interrumpe la descripción de los otros dos principios fundamentales del manga para hablar del dibujo. La imagen es la que agrupa y unifica los cuatro principios; es por ello que merece un capítulo aparte: “El tema y la ambientación están definidos por el dibujo, y la expresividad de los personajes y la historia misma dependen de él. Cuando se trata del manga, el dibujo es Dios” (2024, p. 137). Un *mangaka* es inmediatamente reconocible por su estilo de dibujo (2024, p. 139). Pero si hay algo que diferencia al manga de otros estilos de historieta como el norteamericano es su capacidad de mezclar realismo con simbolismo (2024, p. 140)⁷. Al igual que Toriyama, Araki se detiene a explicar cómo dibujar objetos, cuerpos masculinos y femeninos, armas y elementos de la naturaleza. A pesar de reconocer que el manga es un producto de la cultura de masas, Araki también reconoce el arte detrás del dibujo y al *mangaka* como un artista:

A través del dibujo, un artista puede incluir en las viñetas mundos enteros que los lectores pueden leer y releer las veces que quieran, deteniéndose a contemplar sus escenas favoritas. Creo que esta manera de disfrutar se acerca más a la pintura, la escultura y el arte de la cerámica que a las imágenes en movimiento de las películas o el anime. (2024, p. 168).

En el capítulo 6, Araki se detiene en la ambientación, un concepto complejo que involucra y alude a muchos otros. La ambientación se refiere, en parte, a la construcción de un mundo ficcional con sus propias leyes naturales y normas sociales; es decir que también integra el pacto de lectura con el lector⁸. Pero, a su vez, por ambientación se

entiende una cosmovisión y un género temático que estructura el relato y lo que allí puede pasar:

La ambientación es el mundo que se desarrolla en el manga. Es donde viven los personajes. Hay muchos tipos distintos de mundos —de fantasía, ciencia ficción, acción, aventura, deporte, vida escolar, terror, etc.—, pero ya sean realistas o fantásticos, los mundos contruidos dentro del manga son distintos al nuestro, y los lectores quieren sumergirse de lleno en ellos. (2024, p. 175).

La ambientación es siempre una realidad alternativa guiada por sus propias reglas de verosimilitud (2024, p. 176). Para construir la ambientación, el *mangaka* debe hacerse una serie de preguntas sobre la historia que está escribiendo y que el manga debe responder para que sea creíble (2024, pp. 181-185).

Por último, el capítulo 7 está destinado al tema. Para Araki, de los cuatro principios fundamentales, el tema es el que unifica y conecta a los otros tres; no sólo en el manga, "sino [que] también se aplica a las películas, novelas y series de televisión. Cualquier obra maestra se sustenta en un tema interesante" (2024, p. 193). El tema es como el autor interpreta el mundo y lo que él considera la forma ideal de vivir (2024, p. 194). Así expresado suena en apariencia un tanto abstracto; pero el autor sostiene que el tema refleja la filosofía del autor (2024, pp. 196-197). No sólo se trata de trabajar cuestiones que al *mangaka* le llamen la atención, sino exhibir como éste se posiciona frente a lo bueno y lo malo que hay en el mundo.

La de Araki dista de ser una guía infalible para la realización, publicación y serialización de manga en Japón; sin embargo, es un manual que exhibe en gran medida las herramientas y técnicas que le dieron al *mangaka* la posibilidad de destacar como uno de los más longevos y exitosos en una revista tan afamada y competitiva como lo es la *Shōnen Jump*. Como advierte en más de una oportunidad, las reglas doradas que sigue pueden no necesariamente serles útiles a otros artistas; empero, son una guía adecuada que enseña a sortear distintos errores a la hora de iniciarse en la industria comercial de la historieta japonesa.

Afinidades y desacuerdos: algunas distinciones entre los manuales

Si bien estos manuales nacen de la mano de dos *mangakas* cuyas trayectorias y espacios de circulación y consagración son relativamente similares, sus valoraciones sobre su trabajo son bien disímiles. Por un lado, la elección por el público virtual en el que se piensa a la hora de escribirlos son diferentes en los casos de Toriyama y Araki; de tratarse de la misma franja etaria, quizá hubieran coincidido en más afirmaciones. Por otra parte, la extensión del manual y el formato escogido —ya sea en versión manga en el caso de Toriyama o en prosa en el caso de Araki— también condicionan la cantidad y el desarrollo de sus postulados a la hora de conversar con sus lectores.

Los puntos de análisis y atención en los que Toriyama y Araki parecen coincidir son al menos tres: por un lado, la relevancia que tienen los personajes —tanto en su apariencia como en su personalidad— a la hora de participar de la acción; por el otro, la importancia de la estructura narrativa y su disposición en las hojas y viñetas disponibles; finalmente, el género, clima y ambientación que determinarán la naturaleza de los episodios, el tono de la aventura y la visión del *mangaka*.

En cuanto a los personajes, si bien Araki indica que no son tan relevantes como otros aspectos de la historieta, sin duda son de los elementos más memorables y recordados por los fanáticos. Ya sea en videojuegos, como en el *cosplay* o los *fanarts*, los personajes

son el centro de atención y con lo que los lectores empatizan en primer lugar. Sobre todo Araki, cuyos personajes visten de formas estrambóticas y rimbombantes, no puede negar su impacto visual y su gran diferenciación de otros. Por otra parte, para Toriyama el mundo interior del personaje debe verse en su exterior, tanto en su cuerpo como en su aspecto físico, actitudes y comportamiento. La meta es encontrar el equilibrio justo entre un personaje genérico y uno sobrecargado de originalidad y detalles únicos. Este punto parece ser de mayor relevancia para Toriyama de lo que resulta en cierta medida para Araki, quien cree que puede construirse una historia o mundo ficcional memorables a partir de personajes que no sean tan entrañables.

Por el contrario, la estructura narrativa es de los puntos más atendidos por Araki. Para el *mangaka*, atender la forma que adoptará la aventura es, en gran medida, lo que garantiza cierto éxito de ventas. Ya sea a partir del método de las "5W1H", de las enseñanzas de Hemingway o de la regla del ascenso y la caída del héroe, Araki entiende la estructura narrativa como la forma de narrar que mantendrá en vilo al lector y lo hará querer saber cómo continuará en el siguiente capítulo. El *mangaka* pisa la serialización de un manga en partes, como una unidad narrativa independiente pero que, a su vez, es un eslabón más de una cadena que es la trama principal. La cuestión es lograr un equilibrio entre la entrega periódica, que debe atrapar y enganchar al lector, y el rumbo hacia el cual se dirige el argumento general, el cual no debe perderse jamás de vista. Es por ello que podemos comparar la forma en que se serializa un manga con otros formatos de emisión secuencial y sucesiva como lo son el folletín o la telenovela, en los cuales el objetivo es mantener el suspenso suficiente en cada entrega para mantener cautivo al lector (Suñén Casado, 2018). Toriyama, por el contrario, piensa en otra forma de hacer manga, una pensada para participar en concursos y no para ser serializada en una revista o plataforma web. Si entendemos que en Japón la palabra manga se usa de manera indistinta para referirse a cualquier tipo de historieta, entonces no podemos afirmar que las apreciaciones de uno u otro *mangaka* son las correctas. Toriyama da los parámetros para que un manga a ser presentado en un certamen tenga posibilidades de ganar un premio o una mención. En su caso, un manga corresponde con un formato *one shot* breve y autoconclusivo y no como una serie extensa con publicación periódica como en el caso de Araki. La profesada por Toriyama es una estructura narrativa similar a la de un cuento corto con un único conflicto y su resolución, mientras que la de Araki corresponde mayoritariamente a la estructura utilizada en formatos más extensos como novelas, películas, series e incluso videojuegos.

Por último, el género, clima y ambientación es relevante para ambos *mangakas*. Mientras que Toriyama lo simplifica a historias humorísticas o serias, Araki va más allá y pluraliza los niveles o estratos de construcción y análisis. Para ambos, empero, la elección de un género determinará en gran medida la esencia de los personajes, el mundo ficcional y la naturaleza de los episodios. El trabajo con lo que Gérard Genette (1989) dio en llamar el architexto –esto es, las categorías, clasificaciones y etiquetas abstractas y generales a partir de las cuales una obra particular puede construirse y con las cuales puede asociarse– es, para ambos *mangakas* y la industria del entretenimiento nipón en general, determinante a la hora de escribir una historieta ya que, en la gran mayoría de los casos, los artistas operan con formas cristalizadas y estereotipadas aun cuando sugieren grandes cambios, virajes y rupturas para la historia de la cultura de masas. Los *mangakas* trabajan sobre una base de datos disponible (Azuma, 2012) que tanto ellos como los lectores reconocen con facilidad y asumen rápidamente gracias al consumo constante y sonante de historias en circulación.

En el caso de Toriyama, no hay un abordaje o atención especial al tema. Esto puede deberse, nuevamente, a que su método para hacer manga es válido sólo para historias breves. Aún así, el tema tal y como lo define Araki debería poder verse en veinte o treinta páginas. Debemos suponer, pues, que las historias que idea Toriyama para este manual se imaginan o creen rápidas, efectivas y con un mensaje claro y transparente para el lector, ya que, al menos en el ejemplo del héroe que rescata a su novia de los extraterrestres, podemos intuir que el tema es la valentía y el heroísmo, mientras que en la historia protagonizada por los estudiantes el tema es la amistad y el amor, o al menos el trato con el género femenino.

En definitiva, hay puntos de contacto y coincidencia narratológicos entre los manuales de Toriyama y Araki; pero, debido a la extensión de las historias propuestas, así como también los objetivos que se proponen uno y otro, los espacios de circulación en los que piensan y el público lector para el cual los manuales fueron escritos, las diferencias y valoraciones distan de ser similares y definen dos tipos distintos de la tarea del *mangaka* y su producto final.

Conclusiones

Como hemos visto, el campo académico argentino se encuentra abierto a la incorporación de estudios sobre manga y *anime* como nuevas formas modernas de narrar socialmente aceptadas y consumidas. Para ello, y en una época en la que no sólo son frecuentes sino también necesarios los cruces interdisciplinarios, hemos escogido abordar a partir de las herramientas ofrecidas por la narratología los modos de estructurar historias y construir personajes de dos *mangakas* reconocidos a nivel mundial desde la mirada ofrecida en dos manuales de escritura.

Para ello, primero debimos reconstruir sucintamente las trayectorias de Akira Toriyama y Hirohiko Araki así como también su lugar en la revista que los catapultó a la fama: la *Weekly Shōnen Jump*. Es por esto que, además, debimos dar cuenta de la estructura y modo de circulación de la industria y el mercado del manga en Japón, ya que los autores darán cuenta del contexto en la Tierra del Sol Naciente y no tendrán en consideración cómo se produce y circula el manga en otros países. Además, mencionamos que es muy frecuente que otros *mangakas* capitalicen la experiencia cosechada durante los años de trabajo y esfuerzo en obras autorreferenciales que dan cuenta de ciertos pormenores del campo del manga en Japón, habilitando otros canales de comunicación e instrucción sobre la labor de los artistas.

Al igual que ocurre en el caso de los decálogos y manuales de escritura de ficciones escritos por autores literarios de renombre –y aquí podríamos sumar los manuales hechos por guionistas, directores y cineastas debido a las similitudes y puntos de contacto que pueden hallarse entre la filmación, la historieta y la animación⁹–, las guías hechas por *mangakas* en el caso del cómic japonés suponen no sólo una serie de premisas y recomendaciones a seguir para adentrarse en esta industria, sino que también exhiben una concepción de lo que debe y lo que no debe ser considerado correcto a la hora de dibujar manga.

Los dos casos abordados corresponden a artistas que cuentan con una larga y reconocida trayectoria a nivel mundial. El manual de Akira Toriyama, enfocado a un público infantil y juvenil, adopta la forma de un manga que explica de manera coloquial y humorística cómo dibujar historietas breves ateniéndose mayoritariamente sus aspectos técnicos de dibujo y organización visual. El de Hirohiko Araki, en cambio, es un manual enfocado a un público adolescente y adulto, escrito con detalle y multiplicidad de ejemplos ilustrativos, que cuenta a partir de su recorrido personal cuáles fueron las

reglas y herramientas que le sirvieron para hacerse de un nombre dentro del mundo del manga. El autor no sólo se enfoca en los aspectos visuales y estéticos del cómic, sino que dedica gran parte del análisis a la antesala creativa de idear una historia, la búsqueda de inspiración, la exploración y comparación con otros *mangakas*, el bosquejo de ideas, el armado de la trama, los diferentes elementos narrativos que integran una historia y su desarrollo dentro de un sistema más amplio como lo es la industria de la historieta nipona.

Si bien estos manuales son diferentes desde distintos puntos de vista, son testimonios de sendos procesos de escritura y dibujo que visibilizan y silencian otras posibilidades y vías para su labor. Explorar y contrastar múltiples experiencias y referencias a la hora de dibujar manga permite comprender no sólo qué es lo que atrae a un gran público consumidor de estas historias, sino también la complejidad y profundidad narrativas que caracterizan a muchas de ellas.

Referencias bibliográficas

- Altamiranda, D. et al. (2021). "Prólogo". En Altamiranda, D. y Salem, D. B. (Comps), *Irrupción de los nuevos modos de narrar: desde el relato literario hasta el manga*. Buenos Aires: Universidad del Salvador, pp. 7-8.
- Álvarez Gandolfi, F. (2024). *Otakus: por qué nos fascina tanto la cultura de masas japonesa*. Buenos Aires: Prometeo.
- Araki, H. (2024 [2015]). *El arte de hacer manga – Teoría y práctica*. Buenos Aires: Editorial Ivrea.
- Azuma, H. (2012). "Database animals". En Ito, M.; Okabe, D. y Tsuji, I. (Comps.), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven: Yale University Press, pp. 30-67.
- Baraglia, R. et al. (2020). *Multiversos. Una introducción crítica a la teoría de los mundos ficcionales*. Buenos Aires: Santiago Arcos.
- Bordwell, D. (1996 [1985]). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Castoriadis, C. (1997). "El imaginario social instituyente". *Zona Erógena*, N° 35, pp. 1-9. En línea: <https://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/Castoriadis%20Cornelius%20-%20El%20Imaginario%20Social%20Instituyente.pdf>.
- Castoriadis, C. (2002). *La institución imaginaria de la sociedad: El imaginario social y la institución*. Buenos Aires: Tusquets Editores.
- Fernández Bravo, Á. (2015). "Apropiaciones de la cultura china en la literatura sudamericana contemporánea: contribución para un mapa tentativo a partir de obras de César Aira, Bernardo Carvalho y Siu Kam Wen". *452ªF*, N° 13, pp. 50-70.
- Fernández Bravo, Á. (2018). "Traducción, tráfico y transcripción. Huellas de la lírica asiática en la poesía latinoamericana". *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, Año 44, N° 87, pp. 39-66.
- Fuentes, L. y Peláez, K. (2024). *La gran guía del manga*. Madrid: La esfera de los libros.
- García, H. (2018). *Un geek en Japón*. Barcelona: Norma Editorial.
- Garrido Gallardo, M. Á. (Dir.) (2015). "Narración-Narratología". En *Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas. En línea: <http://www.proyectos.cchs.csic.es/detli/sites/default/files/Narraci%C3%B3n-Narratolog%C3%ADa.pdf>
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

- Heredia Pitarch, D. (2018). *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Madrid: Diábolo ediciones.
- Hernández Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Hernández Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Herrera, J. (2017). *Otaku: cuatro décadas de cultura popular japonesa en Chile*. Santiago de Chile: Biblioteca de Chilena.
- Horno López, A. (2017). *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Madrid: Diábolo ediciones.
- Horno López, A. (2017). *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Madrid: Diábolo ediciones.
- Labra, D. (2024). *Manganimé: la saga argentina*. Temperley: Tren en Movimiento.
- McKee, R. (2002 [1997]). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.
- Onaha, M. C. (2011). "Historia de la migración japonesa en Argentina. Diasporización y transnacionalismo", *Revista de historial*, Nº 12, pp. 82-96. En línea: https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.16272/pr.16272.pdf.
- Perillán, L. (2020). *Generación animé. El surgimiento del fenómeno otaku en Chile*. Santiago de Chile: Ediciones Zero.
- Reggiani, F. (2010). "Quisiera ser literatura: el prólogo como recurso de legitimación de la edición de libros de historieta en Argentina. El caso de la Biblioteca Clarín de la Historieta". En *VII Congreso Internacional Orbis Tertius de Teoría y Crítica Literaria*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata, pp. 1-9.
- Rodríguez, L. W. (2021). *La historia del manga en Argentina: curiosidades, datos y polémicas*. Morón: Kemuri.
- Santiago, J. A. (2013). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Barcelona: Comanegra.
- Suñén Casado, S. (2018). *El Cliffhanger como recurso narrativo para la postproducción en series televisivas de suspense*. Gandia: Universitat Politècnica de València y Escola Politècnica Superior de Gandia. En línea: <https://core.ac.uk/download/275638594.pdf>.
- Toriyama, A. (1991 [1984]). *Taller de manga*. Barcelona: Editorial Planeta-DeAgostini.
- Vázquez, L. (2010). *El oficio de las viñetas: la industria de la historieta argentina*. Buenos Aires: Paidós.

Notas

¹ Doctor en Literatura por la UBA y becario doctoral cofinanciado por el CONICET y la UNAHUR. El título de su tesis es "El ahí que no es lugar: Héctor Libertella y sus operaciones en el campo cultural". Desde 2024 es docente del Profesorado Universitario de Letras de la Universidad Nacional de Hurlingham. Sus temas de investigación son la literatura argentina del siglo XX y los cruces entre canon literario universal y manga y anime. diego.rosain@unahur.edu.ar

² Laura Fuentes y Kevin Peláez proponen, además de las mencionadas, otras tantas series cuyo argumento gira en torno a la industria, producción y serialización de mangas: *Hokusai* de Shōtarō Ishinomori, *El manga de los 4 inmigrantes* de Henry Yoshikata Kiyama, *Rosas que nacen del pandemonio. Crónicas de una asistente de manga shōjo en los 70* de Nami Sasou, *Losers. El nacimiento de la primera revista semanal de seinen en Japón* de Kouji Yoshimoto, *Cómo se hace la Jump* de Takeshi Sakurai *Los locos del gekiga* de Masahiko Matsumoto y *La pluma no se detiene* de Kumata Ryusen (2024, pp. 44-61).

³ Para saber más sobre la historia y desarrollo de los estudios en narratología ver Garrido Gallardo, Miguel Ángel (dir.) (2015), "Narración-Narratología". En *Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas. En línea: <http://www.proyectos.cchs.csic.es/detli/sites/default/files/Narraci%C3%B3n-Narratolog%C3%ADa.pdf>.

⁴ El mismo libro se encarga de explicar que la traducción no es literal. El título correcto sería *Laboratorio de Manga Hetappi*, siendo este último término una derivación de "heta" que significa "torpe". El libro ejemplifica una fórmula que se hará más conocida y difundida a partir de los libros "...for Dummies" muy populares en Estados Unidos.

⁵ Dice al respecto Manuel Hernández Pérez: "el medio cómic en Japón tiene un largo historial como herramienta destinada a la instrucción para públicos de todas las edades y en todas las ramas profesionales, desde nociones de *marketing* y economía a los operadores militares. La etiqueta genérica «manga educativo» es además empleada en las bibliotecas públicas para designar aquellos cómics que tienen un interés educativo, ya sea por su adecuada ambientación histórica o por los valores que difunden sus argumentos" (2017, p. 62).

⁶ Sobre este punto comenta Héctor García: "muchas gente cree en una serie de supersticiones y teorías pseudocientíficas que asocian tipos de sangre a personalidades. Todo comenzó a partir de un artículo que escribió un profesor japonés de psicología en 1916 que se titulaba 'El estudio del temperamento a partir del grupo sanguíneo'. A pesar de las pocas evidencias a partir de las cuales escribió su artículo, enseguida se hizo popular e incluso comenzó a ser usado por el gobierno nacionalista para seleccionar soldados según el tipo de sangre [...]. En los 70 y 80 se escribieron muchos libros sobre el tema que tuvieron mucho éxito y poco a poco se convirtió en un fenómeno a nivel nacional" (2018, p. 73).

⁷ Al respecto dice Antonio Horno López: "los diseños de los personajes que encontramos en el manga y en el *anime* –con la singularidad de la peculiar interpretación de los rasgos faciales: ojos, nariz y boca– conservan las proporciones reales en su disposición y la armonía entre sus partes, logrando un modelo lo suficientemente apropiado como para mantener la convicción de realidad en el espectador, sin perder en ningún momento la magia ilusoria de la animación" (2017, pp. 46-47). Y más adelante agrega: "el tamaño de la cabeza no es en realidad más grande de lo normal sino que tiene un tamaño bastante aproximado al de una cabeza real. Esta aparente ilusión en las dimensiones es consecuencia de dibujar el cuello más estrecho y, al mismo tiempo, desplazar todos los elementos faciales: ojos, nariz y boca, lo que provoca que el espacio de la frente sea mayor y se produzca la sensación visual de que la cabeza de los personajes *anime* es de mayor proporción a la de una figura real" (2017, p. 144).

⁸ Coincidimos con la postura exhibida al respecto con los miembros del Grupo Luthor, para quienes: "La construcción de mundos imaginarios es objeto de las ciencias cognitivas y sin duda su estudio puede resultar útil para pensar muchos fenómenos relacionados con la ficción [...]. Entenderemos que estos mundos se producen por la interacción entre un dispositivo semiótico ficcional y un lector implícito capacitado para acceder a la enciclopedia. Ello produce como resultado un sustrato de objetos y sucesos a los que es posible hacer referencia incluso más allá de la materialidad del dispositivo semiótico que les dio origen" (Baraglia et al., 2020, pp. 28-29).

⁹ Para conocer más sobre la narratología en el cine ver Bordwell, David (1996 [1985]), *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós y McKee, Robert (2002 [1997]), *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.